

RESULTATS DE LA 2^{ème} SESSION
DU FONDS EXPERIENCES INTERACTIVES 2016

NOUVEAUX MEDIAS :

AIDE AU DEVELOPPEMENT

« Dreamin' Zone » porté par Zéro de conduite productions

Auteures : Fabienne Giezendanner et Angélique Olivier

Fiction immersive et interactive en animation pour casque de réalité virtuelle.

Glissez-vous dans la peau d'une Sud-Coréenne et immergez-vous dans ses souvenirs, ceux où, encore enfant, elle a désobéi en franchissant la frontière de la zone démilitarisée... et permis, à sa façon, de réunir (symboliquement) les deux Corées.

A travers son histoire, découvrez une version animiste et onirique de la zone démilitarisée. Vous redonnerez vie à un soldat et surtout vous créerez un pont de lumière entre les deux Corée.

L'objectif est de faire l'expérience d'une histoire dont la narration et la ligne graphique sont proches de l'écriture cinématographique.

⇒ **Budget prévisionnel : 91 521 €**

⇒ **Somme allouée : 20 000 €**

« J'existe encore » porté par Dailylife

Un malade d'Alzheimer est défini comme « jeune » en France, s'il a présenté ses premiers symptômes avant 60 ans. D'autres personnes jeunes sont atteintes par les maladies dites apparentées à la maladie d'Alzheimer, comme la maladie à Corps de Lewy ou la dégénérescence lobaire fronto-temporale. Les malades jeunes ne se sentent pas bien compris ou soutenus lorsqu'on leur propose l'aide habituelle offerte aux malades plus âgés. Aujourd'hui, plus qu'il y a quelques années, les malades jeunes ont envie de s'exprimer. Ils sont prêts à se montrer et même, à se faire photographier. Ils demandent que leurs particularités soient entendues, comprises et reconnues.

Accompagnés par le Dr Lebert ; Marie-Jeanne, Josette, Marie-France et Gérard proposent de découvrir les particularités de leurs maladies à travers le projet artistique Transmedia de Carl Cordonnier « J'existe encore » composé d'une application/livre digital pour tablette, un livre papier et une installation photographique.

⇒ **Budget prévisionnel : 41 261 €**

⇒ **Somme allouée : 10 000 €**

AIDE A LA PRODUCTION

Jungle news porté par Hikari

Média éphémère installé au cœur de la jungle de Calais. Une aventure journalistique multimédia où des professionnels de l'information vont encadrer des migrants pour qu'ils produisent eux-mêmes les contenus. Un projet d'urgence qui vise à créer du lien entre les migrants eux-mêmes, et avec le reste du monde.

Jungle News sera accessible de plusieurs manières différentes. Bien entendu, c'est d'abord un portail web, avec un accueil riche et complet, qui permet en un seul clic d'accéder au contenu le plus récent et le plus populaire. Mais nous souhaitons décliner les contenus produits de multiples manières, pour donner au projet une portée dépassant ses propres frontières. Jungle News sera aussi extrêmement présent sur les réseaux sociaux, moyens d'information privilégiés des migrants aujourd'hui.

L'ensemble des contenus sera produit en plusieurs langues : français, arabe, anglais, allemand.

⇒ **Budget prévisionnel : 269 211**

⇒ **Somme allouée : 60 000 €**

Altération porté par Okio Studio

ALTERATION est un court-métrage d'anticipation, en VR 360° et 3D Relief stéréoscopique. «Alexandro se porte volontaire pour une expérience sur l'étude des rêves. Il ne se doute pas qu'il va subir l'intrusion d'Elsa, une Intelligence Artificielle qui va numériser et assimiler son inconscient pour s'humaniser». Ecrit et pensé dès l'origine pour ces nouvelles formes de diffusion, ce film de fiction à 360° (VR) et en relief (S3D) permettra d'être vécu à travers tous les masques de réalité virtuelle (Samsung gear, Oculus-Rift et HTC...) et tout type de smartphone ou de navigateur équipé d'un plug-in 360°. Le projet est développé avec les sociétés ASPIC Technologies, Vertical, et avec l'Unité Mixte de Recherche (UMR 9193) Sciences Cognitives et Sciences Affectives-SCALab.

⇒ **Budget prévisionnel : 800 384 €**

⇒ **Somme allouée : 40 000 €**

⇒ **Bonus Recherche : 10 000 €**

« Find me in Kakuma » de Zéro de conduite production

Demande de Bonus Recherche.

Find me in Kakuma est un web documentaire sur le camp de Kakuma, l'un des plus grands camps de réfugiés que compte la corne de l'Afrique. 4 primo arrivants sur 5 sont des mineurs non accompagnés, la plupart du temps, ils ont perdu le contact avec leurs parents et cherchent à les retrouver. Le projet a été soutenu en production à hauteur de 50 000 € en 2015.

Ce programme de recherche-action mis en œuvre avec le Laboratoire Calhiste, de Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis vise à formaliser un cadre méthodologique d'aide à la conception centré sur l'utilisateur du web-documentaire « Find Me In Kakuma ». Il s'agit d'établir une série de préconisations à l'intention de l'équipe de conception sur « l'utilisabilité » et les « construit de sens » déployés par l'utilisateur lors d'une consultation associant visualisation de données complexes en temps réel et modules audiovisuels documentaires.

⇒ **Bonus Recherche : 10 000 €**

Avec le Laboratoire Calhiste, de Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis

AUTRES INDUSTRIES CULTURELLES CREATIVES

« Entre les murs » porté par Voxcell

Le prototype réalisé entre 2014 et 2016 lors du projet « Exploration virtuelle du château de Selles : les graffiti révélés » a permis de prouver la faisabilité et l'attractivité du projet. La problématique principale du site étant la préoccupante dégradation de ces graffiti, il est projeté de modéliser cette fois l'ensemble du château, aussi bien intérieur qu'extérieur, afin de proposer aux chercheurs une base de données unique par son ampleur et de développer une expérience et une découverte libre des couloirs et des 2000 graffiti qui font la particularité du site.

Il s'agit également de profiter de l'attrait actuel et indéniable de la réalité virtuelle pour sensibiliser le public aux différents aspects de ce site unique en Europe riche de près de 2000 manifestations graphiques datées du Moyen Age à la Première Guerre mondiale.

L'outil sera au coeur de l'exposition permanente du nouveau Centre d'Interprétation de l'Architecture et du Patrimoine (CIAP) qui ouvrira à Cambrai au 1er semestre 2018. Il sera accompagné d'une muséographie variée et permettra aux visiteurs de déambuler dans les couloirs de ce site cher aux cambrésiens mais inaccessible depuis près de 10 ans. L'objectif étant de leur permettre de se réapproprier ce lieu unique et pour les touristes et les plus jeunes de le découvrir.

⇒ **Budget prévisionnel : 177 548 €**

⇒ **Somme allouée : 60 000 €**

⇒ **Bonus Recherche : 10 000 €**

avec l'Institut de Recherches Historiques du Septentrion (IRHiS),

« Toile industrielle 3.0 » porté par les Possibilizeurs

Déposée par l'AGUR à l'INPI en 2015, la Toile Industrielle du Dunkerquois consiste à représenter les interactions entre entreprise à partir de data.

A ce jour, les versions développées sont parlantes mais restent figées, globales et limitées en information. Le prototype permettra d'identifier et quantifier visuellement les flux matériels et immatériels entre les établissements industriels sous la forme d'une représentation graphique et interactive avec différents niveaux de lectures en fonction des interlocuteurs (y compris le grand public). Des sélections seront possibles pour focaliser sur certains critères comme par exemple une filière économique, ou les interactions du territoire avec le Port Autonome.

Cet outil interactif sera également destiné aux médiateurs culturels du Learning Center et du Musée portuaire qui ont dans leurs missions l'explication de l'organisation et l'évolution du port et de la ville durable à des personnes moins initiées.

⇒ **Budget prévisionnel : 180 000 €**

⇒ **Somme allouée : 50 000 €**

⇒ **Bonus recherche : 10 000 €**

Avec le Laboratoire T.V.E.S. Territoires, Villes, Environnement et Sociétés, Université de Lille I

Aide à la production

Blacksad porté par YS Interactive

Jeu d'aventure narratif adapté de la bande dessinée à succès « Blacksad », parue aux éditions Dargaud. Le joueur incarne pour la première fois John Blacksad, le célèbre chat détective qui doit mener à bien une enquête policière dans les USA des années 50.

Le jeu destiné à un public adulte 25+, reprend dans une intrigue inédite, tous les ingrédients qui ont fait le succès de la série : ambiance noire et romantique, personnages animaliers, enquête et choix moraux.

⇒ **Budget prévisionnel : 1 350 000 €**

⇒ **Somme allouée : 50 000 €**

Dead in Vinland porté par CCCP

Jouez une famille de vikings exilée de force sur une île inconnue, où vous allez devoir gérer leur survie face aux éléments, à la faim, la soif, aux nombreux pièges de la nature sauvage, et surtout face aux autres êtres humains peuplant cette île. Gérez les besoins journaliers de vos personnages, leur montée en compétences, la création d'un campement, le recrutement ou l'exclusion de nouveaux personnages sur le camp. Menez une révolte contre un violent oppresseur et prenez le contrôle de l'île tout en posant les bases de la colonisation civilisée de l'île.

⇒ **Budget prévisionnel : 300 656 €**

⇒ **Somme allouée : 50 000 €**

Aide au prototype innovant

Révocation porté par 3D DUO

R•EVOCATION est un jeu de tir à la première personne (F.P.S) qui utilise le moteur Unity 3D et la technologie Visio Scan 3D afin de créer un environnement réel en 3D avec des images photos en ultra-haute définition en 360°. Le joueur incarne un espion qui a pour objectif de récupérer des données dans un bâtiment sécurisé qui abrite les plus grandes sociétés de nouvelles technologies et de l'image : « l'imaginarium ».

⇒ **Budget prévisionnel : 155315€**

⇒ **Somme allouée : 50 000 €**
